

COMMODORE
CASSETTE 64/128K

martech

ENGLISH

Imagine a Mechanical World. An enormous chain of cylinders, each rotating to produce the required centripedal force which acts like gravity against the inside. Viewed from a distance, the world appears like a giant caterpillar moving through space. From a little closer the fine detail on the inner surface of each fantastic cylinder becomes clearer. The cities, fields, factories, power stations and military bases of a highly advanced alien race become apparent. Their world is perfect. All natural disadvantages such as disease or adverse climate were eliminated in the design stage. The inhabitants are imaginative, innovative, but also warlike. The conquest of other lesser worlds is their religion. Their course is set for Earth. Several missions from Earth have failed to deter the invaders. You, the player, have been despatched in the latest military spaceship to try and infiltrate and destroy the enemy from within. Each of the 20 cylinders has a specific purpose. Some are residential, some military, for example. In addition to this, combat defence DROIDANS patrol the cylinders. Some DROIDANS are more deadly than others. Each cylinder is in contact with its neighbouring cylinders. Actions at an early stage can make later levels easier, - or downright murderous!

INSTRUCTIONS

This game has not been designed for use with the joystick set to AUTO-FIRE. Use of this option may result in some deterioration of the graphics.

Use joystick in either port one or port two.

Pause - CBM Key

Resume - Fire

- CBM Key

Select one or two players - Left or right

Engines ON/OFF - Up or down

All movements are controlled via the joystick and are as follows:-

Fire - release high energy bullet

Up - move craft up

Down - move craft down

Right - accelerate craft

Left - decelerate craft

- reverse thrust

SCREEN LAYOUT

NUMBER OF PLAYERS	LIVES REMAINING
SCORE	ENERGY
CURRENT CYLINDER	
RED	YELLOW
GREEN	BLUE
ULTRA	SELF DESTRUCT FAILSAFE TIMER

When either the top or bottom edge of the deck is encountered, continual movement will result in the craft flipping to the other surface. Whilst on the outside of a cylinder your craft generates a protective shield, which is needed to sustain it. This depletes your energy. Collision with objects protruding above or below cylinder

will destroy you. Collision with alien defence DROIDANS will deplete your power reserves. Aliens continually attack you until the cylinder circuits SELF DESTRUCT. The overall object of the game is to destroy the twenty cylinders. Each cylinder is connected to its neighbour by an ESCAPE PORTAL which appears as a lined rectangular box. This is usually closed. On entering each cylinder the SELF DESTRUCT FAILSAFE TIMER is triggered automatically. When this TIMER completes its run, (assuming you have survived that long) the cylinder circuits self destruct. The escape portal to the next cylinder now opens for a short space of time to allow high ranking alien personnel to escape. If, and only if, you have destroyed sufficient targets to reach the BLUE TARGET ZONE you will have a limited time to reach this escape portal. It must be approached from the outside of the cylinder. The time you have to find and enter the portal depends on your position on the TARGET ZONES when the circuits self destruct.

The score you receive for destroying a single target depends on:-

- the cylinder level
- the target zone reached
- the type of target

The cylinder also self destructs all circuits if every target is destroyed.

On every successful entry to the portal you must de-code the colour lock. Each level is connected to the next by a computer-controlled colour-coded lock. You are presented with five rows of memory cells, and x-y cursors. The colour of the current lock is shown by the colours at the top and bottom of the screen. You must target the x-y cursor on the memory cell of the required colour. Pressing fire will cause a shot to be fired at the cell where the x and y cursors intersect. If it has been hit, it will turn black. You must hit all the cells of the correct colour to open the lock. You have a predetermined amount of ammunition, and a rapidly dwindling timer to beat. Failure to deactivate the lock will result in the deck circuits regenerating, and the current deck will have to be re-destroyed. Three failures will result in a life being taken. On successful completion of each level a bonus is also awarded and is composed of:-

- a) Remaining time - 60 points per unit
- b) Spare ammo - 20 points per unit
- c) Hits bonus - This is calculated from the position of your x-cursor when a successful hit is achieved. The points range from 2 at the far left of the rail to 210 at the far right of the rail. Therefore the bonus you achieve is determined by how daring you are in reaching de-coding.

The alien world is divided into four sections:- Alpha, Beta, Gamma and Delta. Each of these is sub-divided into five different cylinders comprising of the following:-

- a) HOU - Housing cylinder
- b) AGR - Agricultural cylinder
- c) POW - Solar Power cylinder
- d) IND - Industrial cylinder
- e) MIL - Military Defence cylinder

Each section is harder than the last, and pilots reaching Delta section must really have what it takes to survive - and win!! Good luck and happy blasting !!!

DEUTSCH

Stellen Sie sich eine ganz mechanistische Welt vor! Eine enorme Kette von Zylindern welche alle rotieren um die nötige Zentripedalkraft, die wie die Schwerkraft gegen die Innenseite wirkt, zu erzeugen. Von der Ferne aus gesehen erscheint die Welt wie eine riesige Raupe welche sich durch den Weltraum bewegt. Etwas näher angesehen werden die Detaile der inneren Oberfläche jedes dieser fantastischen Zylinder klarer. Die Städte, Felder, Fabriken, Kraftwerke und militärischen Stützpunkte einer hoch fortgeschrittenen fremden Rasse werden sichtbar. Ihre Welt ist perfekt. Schon im Entwurfsstadium wurden alle Nachteile so wie Krankheiten oder Klimaschäden eliminiert. Die Einwohner haben Fantasie, sind schöpferisch, aber auch kriegerisch. Ihre Religion ist die Eroberung anderer schwächerer Welten. Sie haben jetzt ihren Kurs zur Erde gesetzt. Verschiedene Missionen von der Erde hatten keinen Erfolg dabei, die Angreifer abzuschrecken. Nun wurden Sie, der Spieler in dem neuesten militärischen Raumfahrtschiff herausgesendet um bei dem Feind zu infiltrieren und ihn von innen aus zu zerstören. Jeder der 20 Zylinder hat einen besonderen Zweck. Manche sind zum Beispiel Wohnbauten, andere militärisch. Außerdem werden die Zylinder von den DROIDAN Kampfverteidigern patrouilliert. Manche der DROIDANS sind tödlicher als andere. Jeder Zylinder hat Kontakt mit seinen Nachbarzylindern. Frühzeitige Aktion kann spätere Etappen erleichtern - oder sie noch besonders mörderisch machen!

VORSCHRIFTEN

Dieses Spiel ist nicht zum Laufen mit dem Joystick auf AUTOFIRE (Auto-Schuss) entworfen. Daher beeinflusst Verwendung dieser Kombination die Grafik etwas.

Der Joystick kann entweder im Port 1 oder Port 2 verwendet werden.

PAUSE - CBM Taste

WIEDER ANFANGEN - FIRE

-CBM TASTE

EINEN ODER ZWEI

SPIELER WAHLN - LINKS ODER RECHTS

MOTOREN EIN/AUS - HINAUF ODER HINUNTER

Alle Bewegungen werden vom Joystick aus gesteuert:

FIRE - Schickt eine Kugel hoher Kraft aus

UP (hinauf) - Schiff fährt hinauf

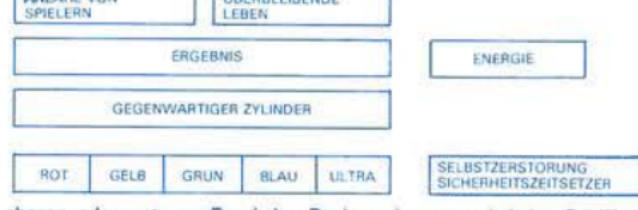
DOWN (hinunter) - Schiff fährt hinunter

RIGHT (rechts) - Schiff wird beschleunigt

LEFT (links) - Schiff wird verlangsamt

Schubkraft wird reversiert

BILDSCHIRMPLAN



Wenn man am oberen oder unteren Rand des Decks ankommt, wird das Schiff durch andauernde Bewegung auf seine andere Oberfläche springen. Solange wie Sie an der Aussenseite eines Zylinders sind, erzeugt Ihr Schiff ein Schutzschild welches es dafür lebensnotwendig ist. Das verbraucht aber Ihre Energie. Ein Zusammenstoss mit Objekten die über oder unter dem Zylinder hervorsteht, wird sie zerstören.

Ein Zusammenstossen mit fremden Verteidigungs-DROIDANS mindert Ihre Kraftreserven. Fremde greifen Sie andauernd an bis die Zylinder-Schaltungen sich zur SELBSTZERSTÖRUNG entscheiden. Das Grundobjekt des Spieles ist es, die zwanzig Zylinder zu zerstören. Jeder Zylinder ist mit seinem Nachbarn durch eine NOTTURNE verbunden, die als schraffiertes Rechteck erscheint, welches normalerweise geschlossen ist. Beim Eingang in jeden der Zylinder wird der SELBSTZERSTORUNGS-SICHERHEITSETZER automatisch ausgelöst. Wenn der ZEITSETZER abgelaufen ist (angenommen dass Sie so lange überlebt haben) bringen es die Zylinderschaltungen zur SELBSTZERSTÖRUNG. Nun öffnet sich die Nottüre zum nächsten Zylinder kurze Zeit lang, um hohe Beamte des Feindes entkommen zu lassen. Nur wenn Sie eine genügende Anzahl von Zielen zerstört haben um die BLAUE ZIELZONE zu erreichen, werden Sie beschränkte Zeit haben, diese Nottüre zu erreichen. Dieser muss man sich von der Zylinderaussenseite her nähern. Die Zeit die Sie haben um die Nottüre zu finden und in sie hineinzugehen hängt von Ihrer Position in den ZIELZONE ab, wenn die Schaltungen Selbstzerstörung auslösen.

Die Punktzahl welche Sie bei der Zerstörung eines einzelnen Ziels erhalten, hängt von den folgenden Fragen ab:

- Zylinder Ebene
- Erreichte Zielzone
- Zielart

Der Zylinder selbstzerstört auch alle Schaltungen wenn jedes Ziel zerstört ist.

Bei jedem erfolgreichen Eingang in die Nottüre muss man das Farbenschloss dekodieren. Jede Ebene ist mit der Nächsten durch ein Komputergesteuertes farbkodiertes Schloss verbunden. Es werden Ihnen fünf Reihen von Speicherzellen, sowie x-y Kursors geboten. Die Farbe des gegenwärtigen Schlosses ist durch die Farben oben und unten am Bildschirm angezeigt. Sie müssen den x-y Kursor auf die Speicherzelle der gewünschten Farbe bringen. Durch Druck auf die FEUER-Taste wird eine Kugel an die Zelle bei der die X und Y Kursors sich kreuzen, gefeuert. Wenn diese getroffen wurde, wird sie schwarz. Sie haben alle Zellen

der korrekten Farbe zu treffen um das Schloss zu öffnen. Sie haben eine bestimmte Menge von Munition, und müssen eine rasch ablaufende Zeitsetzungsuhr zu besiegen. Falls Sie das Schloss nicht ausser Gang bringen können, werden die Deck-Schaltungen wieder eingestellt und Sie haben dann das gegenwärtige Deck wieder zu zerstören. Wenn Sie drei Fehlschläge haben, so wird ein Leben fortgenommen.

Bei erfolgreicher Durchführung jeder Ebene gewinnen Sie auch einen Bonus, der aus Folgenden besteht:

- Verbleibende Zeit - 60 Punkte pro Einheit
- Verbleibende Munition - 20 Punkte pro Einheit
- Bonus für Treffen - Wird nach der Lage Ihres X-Kursors zur Zeit eines erfolgreichen Treffens ausgerechnet. Die Punktzahl läuft zwischen 2 an der linksten Lage des Geländers bis auf 210 an der höchsten rechten Seite des Geländers. Das heisst dass Ihr Bonus von Ihrem Mut beim Dekodieren abhängt.

Die fremde Welt besteht aus vier Teilen: Alpha, Beta, Gamma und Delta. Jede von diesen ist weiter in fünf verschiedene Zylinder, wie Folgende, aufgeteilt:

- HOU Wohnzylinder
- AGR Landwirtschaftszylinder
- POW Sonnenkraftzylinder
- IND Industriezylinder
- MIL Militärverteidigungszylinder

Jede Etappe ist noch schwerer als die vorherige, und ein Pilot der die Delta Ebene erreicht muss schon ein besonderer Mensch sein um nicht nur zu überleben, sondern den Sieg zu erreichen! Viel Glück, und guten Schuss!

NORGE

Forestill deg en Mekanisk Verden. En kjempesvær kjede av cylindere, hvor hver enkelt cylinder roterer, med det formål å produsere den nødvendige sentripetalkraft som kan fungere som tyngdekraft mot innsiden. Sett på avstand ser denne verden ut som en kjempelarve som beveger seg gjennom verdensrommet. På nærmere hold blir de fine detaljene på innsiden av hver av de fantastiske cylinderne mer tydelige. Byene, engene, fabrikene, kraftverkene og militærbaseene til en høyt utviklet fremmed rase blir synlige. Deres verden er perfekt. Alle naturgitte problemer, slik som sykdom eller dårlig klima, ble elemenert på konstruksjonsstadet. Innbyggerne er fantasirike og oppfinnsomme, men også krigerske. Deres religion er å erobre andre, mindre viktige, verdener. Kursen er satt for Jorden. Flere ekspedisjoner fra Jorden har ikke lykkes i å stoppe invasjonen. Du, som spiller, er blitt sendt avsted i det siste militære romskipet for å forsøke å infiltrere og utrydde fienden innenfra. Hver av de 20 cylinderne har sitt spesielle formål. Noen er for eksempel boligområder, andre militærrområder. Dessuten blir cylinderne patruljert av kjempende forsvars-DROIDANER. Noen DROIDANER er mer dødbringende enn andre. Hver cylinder er i kontakt med nabosylinderen. Rask handling på et tidlig stadium kan gjøre oppgaven lettere for deg på senere stadier, - eller rett og slett mer drepende!

INSTRUKSJONER

Dette spill er ikke designet for joystick med (AUTO-FIRE) automatisk skyteknapp. Bruk av (AUTO-FIRE) kan resultere i ødeleggelse av grafikken.

Bruk styrestikke enten i stikk-kontakt 1 eller 2.

Pause - CBM tast

Gjenoppta spillet - Skyt (Fire)

-CBM tast

Velg mellom en og to spillere - Venstre eller Høyre

Montorene PA/AV - Opp eller ned

Alle bevegelser kontrolleres ved hjelp av styrestikka og er som følger:-

Skyt (Fire) - skyte ut høy-energi kule

Opp (Up) - bevege fartøyet oppover

Ned (Down) - bevege fartøyet nedover

Høyre (Right) - akselerere fartøyet

Venstre (Left) - retardere fartøyet

- redusere fartøten

OPPSTILLING PÅ SKJERMEN

ANTALL SPILLERE	LIV TIL OVERS
POENG	ENERGI
INNEVÆRENDE SYLINDER	
ROD GUL GRONN BLÅ ULTRA	BRUDDSIKRET STOPPEKLOKE FOR SELVUTSLETTELSE

Når enten øvre eller nedre kant av overflaten berøres, vil den kontinuerlige bevegelsen medføre at fartøyet blir kastet mot den andre overflaten. Mens du er på utsiden av en sylinder vil fartøyet ditt omgi seg med et beskyttende vern, som er nødvendig for å holde det gående. Dette vil minne energien din. Hvis du kolliderer med gjenstander som stikker fram på oversiden eller undersiden av sylinderen vil du bli utslettet. Kollisjon med fiendtlige forsvars-DROIDANER vil bruke opp dine kraftreserver. De fremmede vesener vil fortsette å angripe deg inntil sylinderens strømkretser SELVUTSLETTER. Spillets hovedmål er å utslette de tjue sylinderne. Hver sylinder er forbundet med sin nabosylinder gjennom en FLUKTPORTAL som framstår på skjermen som en linjert rektangulær boks. Den er vanligvis lukket. Når du kommer inn i en sylinder vil den BRUDDSIKREDE STOPPEKLOKA FOR SELVUTSLETTELSE automatisk bli igangsat. Når tiden på stoppeklokka har løpt ut (hvis du da har klart å overleve så langt) vil sylinderens strømkrets selvutslette. Fluktportalen til neste sylinder vil nå åpne seg for et kort tidsrom slik at høyststående personell blant den fremmede befolkningen kan flykte. Hvis, og bare hvis, du har utslettet nok mål til å nå den BLÅ MÅLSONE vil du ha et begrenset tidsrom til rådighet for finne og entre portalen vil avhenge av din posisjon i MÅLSONEENE på det tidspunkt strømkretsene selvutsletter.

Poengsummen som du får for å utslette et enkelt mål avhenger av:-

- nivået i sylinderen
- hvilken målsone du har nådd
- typen mål

Sylinderen vil også selvutslette all strømkretser hvis all mål er tilintetgjort.

Ved hver vellykket inntreden i portalen må du løse koden på fargekoden. Hvert plan er forbundet med det neste ved en komputerkontrollert fargekodet lås. Du blir vist fem rekker med hukommelsesceller, og x-y løpere (cursors). Fargen til inneværende lås er anvist ved fargene øverst og nederst på skjermen. Du må sikte inn løperen (cursoren) på hukommelsescellen med den rette fargen. Ved å presser skyt (fire) vil et skudd bli fyrt mot den cellen der x og y løperne (cursorene) møtes. Hvis du har truffet vil den bli svart. Du må treffe all cellene med riktig farge for å åpne låsen. Du har en forutbestemt mengde ammunisjon, og ei raskt løpende stoppeklokke å slå. Hvis du ikke klarer å deaktivisere låsen vil overflatenes strømkretser bli satt i drift igjen og du må nok en gang tilintetgjøre strømkretsene. Hvis du mislykkes tre ganger vil du miste et liv. Hver gang du har klart å nå opp på et nytt plan vil du også bli tildelt en bonus bestående av:

- Tid til overs - 60 poeng per enhet
- Ammunisjon til overs - 20 poeng per enhet
- Bonus for treff - Denne blir beregnet på grunnlag av hvor x-løperen (cursoren) befinner seg i det et vellykket treff blir gjennomført. Poengene varierer fra 2 helt til venstre på staven til 210 helt til høyre på staven. Bonussen du oppnår vil derfor være avhengig av hvor dristig du er på din ferd mot kodeløsnings-stadiet.

Den fremmede verden er inndelt i fire avdelinger: - Alfa, Beta, Gamma og Delta. Hver av disse er igjen delt inn i fem forskjellige sylinderne som består av følgende:-

- HOU - Boligsylinder (Housing)
- AGR - Jordbruksylinder (Agricultural)
- POW - Solarkraftsylinder (Solar Power)
- IND - Industrysylinder (Industrial)
- MIL - Militær forsvarssylinder (Military Defence)

Hvert nivå er vanskeligere enn det foregående, og piloter som når Delta nivået er virkelig i besittelse av det som skal til for å overleve - og vinne !! Lykke til og god kamp !!!

FRANÇAIS

Imaginez un Monde Mécanique. Une énorme chaîne de cylindres, chaque cylindre tournant pour produire la force centripète requise qui agit comme la force de gravité pour produire un rapprochement vers le centre. Vu d'une certaine distance, ce monde ressemble à une chenille géante qui se déplace dans l'espace. D'un peu plus près, on voit plus clairement les détails de la surface intérieure de chaque cylindre fantastique. On peut voir les cités, les champs, les usines, les centrales d'énergie et les bases militaires d'une race étrangère extra-terrestre avancée. Son monde est parfait. Tous les aspects négatifs naturels tels que la maladie ou un climat défavorable ont été éliminés au stade d'étude. Les habitants ont de l'imagination, un esprit innovateur mais aussi belliqueux. La conquête des autres mondes est leur religion. Leur cible est la terre. Plusieurs missions de la Terre n'ont pas réussi à détourner les envahisseurs. Vous, le joueur, avez été envoyé en mission dans le vaisseau spatial le plus moderne pour tenter d'infiltrer et de détruire l'ennemi. Chacun des vingt cylindres a une fonction particulière. Par exemple, certains sont résidentiels, d'autres militaires. De plus, des DROIDANS de défense patrouillent les cylindres. Certains DROIDANS sont plus dangereux que d'autres. Chaque cylindre est en contact avec les cylindres voisins. Les mesures prises à un stade précoce peuvent faciliter l'accès aux niveaux ultérieurs - ou le rendre mortel !

INSTRUCTIONS

Utiliser le manche à balai dans l'orifice un ou l'orifice deux.

Pause - Touche CBM

Reprise - Feu

- Touche CBM

Choix d'un ou de deux joueurs - Gauche ou droite

Moteurs EN MARCHE/A L'ARRET - Vers le haut ou vers le bas

Tous les mouvements sont commandés avec le manche à balai et sont:

Feu - lancement d'une balle de haute énergie

Vers le haut - mouvement vers le haut du vaisseau spatial

Vers le bas - mouvement vers le bas du vaisseau spatial

Vers la droite accélération du vaisseau spatial

Vers la gauche - ralentissement du vaisseau spatial

- inversion de la poussée des moteurs

AGENCEMENT DE L'ECRAN

NOMBRE DE JOUEURS	VIES RESTANTES
POINTS	ENERGIE
CYLINDE COURANT	
ROUGE JAUNE VERT BLEU OUTREMER	COMPTEUR DE TEMPS TOUTE SECURITE A AUTO-DESTRUCTION

Lorsque l'on touche le bord supérieur ou inférieur d'une plate-forme, un mouvement continu aura pour résultat le passage du vaisseau spatial à l'autre surface. Lorsqu'il est sur l'extérieur d'un cylindre, votre vaisseau produit l'écran de protection dont il a besoin pour survivre. Cela épuise votre énergie. Une collision avec des objets se projetant de la partie supérieure ou inférieure du cylindre vous détruire. Une collision avec des DROIDANS de défense extra-terrestre épuisera vos réserves d'énergie. Les extra-terrestres vous attaquent continuellement jusqu'à ce que les circuits du cylindre se détruisent eux-mêmes (AUTODESTRUCTION). L'objectif général du jeu est la destruction des vingt cylindres. Chaque cylindre est raccordé à son voisin par un PORTAIL DE SORTIE qui a l'aspect d'une boîte rectangulaire à bordure. Ce portail est généralement fermé. Lorsqu'on entre dans chaque cylindre, le COMPTEUR DE TEMPS DE SECURITE A AUTO-DESTRUCTION est automatiquement mis en marche. Lorsque ce COMPTEUR finit sa course (en supposant que vous avez survécu jusqu'à ce moment), les circuits du cylindre se détruisent. Le portail de sortie au cylindre suivant s'ouvre alors pendant un bref délai pour permettre la fuite du personnel extra-terrestre de haut niveau dans la hiérarchie. Si, et seulement si, vous avec détruit suffisamment de cibles pour atteindre la ZONE CIBLE BLEUE, vous disposez d'un délai limité pour atteindre ce portail de sortie. Il faut l'atteindre à partir de l'extérieur du cylindre. Le délai dont vous disposez pour trouver la porte et entrer dépend de votre position sur les ZONES CIBLES lorsque les circuits se détruisent. Les points que vous recevez pour la destruction d'une seule cible dépendent:

- du niveau du cylindre
- de la zone cible atteinte
- du type de cible

Le cylindre détruit aussi tous ses circuits si chaque cible est détruite.

Chaque fois que vous arrivez à entrer par le portail, vous devez décoder le verrou de couleur. Chaque niveau est raccordé au niveau suivant par un verrou à code de couleur commandé par ordinateur. Vous vous trouvez devant cinq rangées de cellules de mémoire et de curseurs x-y. La couleur du verrou courant est comprise dans les couleurs en haut et en bas de l'écran. Vous devez viser avec le curseur x-y sur la cellule de mémoire de la couleur requise. Si vous appuyez sur le bouton Feu, un coup sera tiré sur la cellule d'intersection des curseurs x et y. Si la cellule a été touchée, elle devient noire. Vous devez toucher toutes les cellules de la bonne couleur pour ouvrir le verrou. Vous avez une quantité pré-déterminée de munitions et vous faites une course contre le compteur de temps qui tourne. Si vous n'arrivez pas à ouvrir le verrou, les circuits de plate-forme seront régénérés et la plate-forme courante devra être détruite de nouveau. Ces échecs résulteront dans la perte d'une vie.

A l'achèvement réussi de chaque niveau, des points supplémentaires sont aussi attribués, de la façon suivante:

- temps qui reste - 60 points par unité
- munitions qui restent - 20 points par unité
- tirs réussis - les points supplémentaires sont calculés d'après la position de votre curseur x lorsqu'un tir réussi a été effectué. Les points vont de 2 à l'extrême gauche de la rangée à 210 à l'extrême droite. Par conséquent, les points supplémentaires dépendent de votre audace lorsque vous arrivez au décodage.

Le monde extra-terrestre est divisé en quatre parties: Alpha, Beta, Gamma et Delta. Chacune de ces parties est sous-divisée en cinq cylindres différents comprenant:

- RES - Cylindre résidentiel
- AGR - Cylindre agricole
- SOL - Cylindre d'énergie solaire
- IND - Cylindre industriel
- MIL - Cylindre de Défense militaire

Chaque partie est plus difficile que la précédente et les pilotes qui arrivent à la partie Delta ont certainement toutes les qualités nécessaires pour survivre - et gagner! Bonne chance et tirez juste!

NEDERLANDS

Stel je eens een Mechanische Wereld voor. Een enorme keten cilinders, elk roterend om de vereiste middelpuntzoekende kracht voort te brengen die als zwaartekracht tegen de binnenkant werkt. Op afstand gezien ziet de wereld er uit als een door de ruimte kruipende reuzenrups. Van wat dichterbij worden de fijne details op de binnennopplakte van de fantastische cilinders duidelijker. De steden, weilanden, fabrieken, krachtcentrales en militaire bases van een uiterst ontwikkeld buitenaards volk worden duidelijk. Hun wereld is perfect. Alle natuurlijke nadelen zoals ziekte, slecht klimaat worden tijdens het ontwerpstadium geëlimineerd. De bewoners zijn fantasierijk, innoverend, maar ook oorlogszuchtig. De verovering van andere minder ontwikkelde werelden beschouwen ze als een heilige plicht. Hun koers is afgesteld op de Aarde. Verschillende vanaf de Aarde ondernomen acties om de invallers af te houden zijn mislukt. Jij, de speler, bent er in het nieuwste ruimteschip op uitgestuurd om te proberen te infiltreren en de vijand van binnenuit te vernietigen. Elk van de 20 cilinders heeft een specifiek doel. Sommige zijn residentieel, andere voor militaire doeleinden. Bovendien patrouillieren DROIDANS verdedigingstroepen de cilinders. Sommige DROIDANS zijn dodelijker dan anderen. De cilinders zijn onderling met elkaar verbonden. In een vroeg stadium genomen actie kan latere niveaus gemakkelijker maken - of volslagen moorddadig!

INSTRUKTIES

Het ontwerp van dit spel laat niet toe het bedieningsknuppeltje in de AUTOFIRE-stand te gebruiken. Verzuim zich hieraan te houden kan tot beschadiging van de grafische symbolen leiden.

Bedieningsknuppeltje in poort één of poort twee gebruiken:

Wachten - CBM-toets

Hervatten - Vuren

- CBM-toets

Eén of twee spelers kiezen - Links of rechts

Motoren AAN/UIT - Naar boven of beneden

Alle bewegingen worden met het bedieningsknuppeltje gemaakt en zijn als volgt:

Vuren - hoogenergiepatroon afschieten

Naar boven - ruimtevaartuig naar boven bewegen

Naar beneden - ruimtevaartuig naar beneden bewegen

Rechts - ruimtevaartuig versnellen

Links - ruimtevaartuig afremmen

- stuwwerkt in achteruit

SCHERMINDELING

AANTAL SPELERS	RESTEREND AANTAL LEVEN	ENERGIE			
PUNTENTOTAAL					
ONDER HANDEN HEBBENDE CLINDER					
ROOD	GEEL	GROEN	BLAUW	ULTRA	FAALVEILIGE ZELFVERNIEFTIGINGSTIJDOPNEMER

Wanneer je of met de boven- of de onderkant van het dek wordt geconfronteerd, zal door herhaaldelijk bewegen het ruimtevaartuig naar de andere kant omdraaien. Bovendien vormt jouw ruimtevaartuig aan de buitenkant van een cilinder een bescherming die nodig is om het gaande te houden. Dit vermindert jouw energie. Door een botsing met boven of onder de cilinder uitstekende voorwerpen word je vernietigd. Botsingen met buitenaardse DROIDAN verdedigingstroepen verminderen je krachtreserves. De vreemdelingen vallen voortdurend aan totdat de cilindercircuits ZELFVERNIEFTIGEN. Het doel van het spel is om de twintig cilinders te vernietigen. De cilinders zijn onderling met elkaar verbonden door middel van een ONTVLUCHTINGSPOORT die op het scherm als een gestreepte rechthoek wordt afgebeeld. Deze is normaliter gesloten. Bij het binnentrekken van een cilinder wordt de FAALVEILIGE ZELFVERNIEFTIGINGSTIJDOPNEMER automatisch in werking gesteld. Is de tijd verstreken (en aangenomen dat je het zo lang hebt overleefd!), dan zullen de cilindercircuits zelfvernietigen. De ontvluchtingspoort naar de volgende cilinder gaat nu even open zodat hoog buitenaards personeel kan ontsnappen. Alleen, en alleen dan, wanneer je genoeg doelen hebt vernietigd om de BLAUWE DOELZONE te bereiken, krijg je heel kort de tijd om bij de ontsnappingspoort te komen. Je moet er vanaf de buitenkant van de cilinder naar toe gaan. De tijd die je hebt om de poort te vinden en binnen te gaan hangt af van je positie op de DOELZONES op het tijdstip dat de circuits zelfvernietigen.

Het aantal punten dat je krijgt voor het vernietigen van één enkel doel hangt af van:

- het cilinderniveau
- de bereikte doelzone
- het soort doel

De cilinder vernietigt ook alle circuits als elk doel wordt geraakt.

Tekens wanneer je een poort suksesvol binnengaat moet het kleurslot worden gedecodeerd. De niveaus zijn door middel van een computer gestuurd kleurgedecodeerd slot met elkaar verbonden. Je krijgt vijf rijen geheugencellen en x-y lopers. De kleur van het onder handen hebbende slot wordt aangegeven door de kleuren boven- en onderaan het scherm. Je moet de x-y loper op de geheugencel van de gewenste kleur richten. Door indrukken van de afvuurtoets zal een schot worden afgevuurd op de cel waar de x en y lopers elkaar kruisen. Is 't raak dan wordt het zwart. Je moet alle cellen van de juiste kleur raken om het slot te openen. Maar wees vlug! Je hebt maar een bepaalde hoeveelheid ammunitie en ook de tijdopnemer tikt gestadig door. Als je er niet in slaagt het slot buiten werking te stellen zullen de dekcircuits zich herstellen en zal het onder handen hebbende dek opnieuw moeten worden verwoest. Bij drie mislukkingen wordt een leven opgeeist.

Na het suksesvol voltooien van een niveau krijg je een bonus bestaande uit:

- Overgebleven tijd - 60 punten per eenheid
- Ongebruikte ammunitie - 20 punten per eenheid
- Trefferbonus - De positie van de x-loper na het vuren van een trefschot bepaalt de bonus. De punten variëren van 2 helemaal links van de rail tot 210 helemaal rechts. Des te gewaagder je dus bent om bij de decodering te komen des te meer bonuspunten je krijgt. De buitenaardse wereld is verdeeld in vier delen: Alfa, Beta, Gamma en Delta die op hun beurt weer onderverdeeld zijn in vijf verschillende cilinders bestaande uit:

- a) HOU - Huisvestingcilinder
- b) AGR - Landbouwcilinder
- c) POW - Zone-energiecilinder
- d) IND - Bedrijfscilinder
- e) MIL - Militaire Verdedigingscilinder

Elk onderdeel is moeilijker dan het vorige en piloten die Delta bereiken hebben zeker in hun mars wat nodig is om te overleven - en te winnen! Veel sukses en schiet maar raa!

ESPANOL

Imaginese un Mundo Mecánico. Una enorme cadena de cilindros, cada uno girando para producir la necesaria fuerza centrípeta que actúe como gravedad hacia el interior. Si se mira a distancia, este mundo parece como una gigantesca oruga que atraviesa el espacio. Desde algo más cerca, se ve más claramente el detalle concreto de la superficie interna de cada uno de los fantásticos cilindros. Quedan claramente visibles las ciudades, campos, fábricas, centrales de energía y bases militares de una raza extraña sumamente avanzada. El mundo de esta raza es perfecto. Han eliminado todas las desventajas naturales, como las enfermedades y el clima arduo en la etapa de su diseño. Los habitantes son seres de imaginación, innovadores, pero además tienen aspecto guerrero. Su religión consiste en el deseo de conquista de mundos inferiores. Están determinados a dominar la Tierra. Varias misiones enviadas por la Tierra han fracasado en su intento de disuadir a los invasores. Usted, el jugadore, ha sido enviado en la más moderna nave espacial a tratar de infiltrarse y destruir al enemigo en su propio terreno. Cada uno de los 20 cilindros tiene un fin específico. Algunos son para residencia, otros son militares, por ejemplo. Además de esto, los cilindros están patrullados por DROIDANOS de combate y defensa. Algunos DROIDANOS son más mortíferos que otros. Cada cilindro está en contacto con sus cilindros vecinos. La actuación en la etapa inicial puede facilitar las cosas en niveles posteriores... haciéndolos más fáciles o ¡simplemente más asesinos!

INSTRUCCIONES

This game has not been designed for use with the joystick set to AUTO-FIRE. Use of this option may result in some deterioration of the graphics.

Use la palanca omnidireccional en el puesto uno o en el dos.

Pausa - tecla CBM

Vuelta a comenzar - Disparo

- tecla CBM

Selección de uno o dos jugadores - Izquierda o derecha

Motores en marcha/parados - Arriba o abajo

Todos los movimientos se controlan por medio de la palanca omnidireccional y son los siguientes:

Disparo - descarga una bala de alta energía

Arriba - mueve la nave espacial hacia arriba

Abajo - mueve la nave espacial hacia abajo

Derecha - acelera la nave espacial

Izquierda - desacelera la nave espacial

- propulsión de marcha atrás

DISPOSICION DE LA PANTALLA

NUMERO DE JUGADORES	VIDAS QUE QUEDAN
MARCADOR	ENERGIA
CLINDRO ACTUAL	

ROJO	AMARILLO	VERDE	AZUL	ULTRA	CRONOMETRO DE DOBLE SEGURIDAD DE DESTRUCCION AUTOMATICA
------	----------	-------	------	-------	---

Cuando se encuentra con el borde superior o inferior, el que la nave espacial continúe dará por resultado bascular a la otra superficie. Mientras está en el exterior de un cilindro su nave espacial genera un escudo protector, que se necesita para que se sustente. Esto hace que se desgaste la energía que usted tiene. La colisión con objetos que sobresalgan por encima o por debajo de un cilindro le destruye a usted. La colisión con los DROIDANOS de defensa de los seres enemigos agotará sus reservas de energía. El enemigo le atacará a usted continuamente hasta que los circuitos del cilindro se DESTRUAN AUTOMATICAMENTE. La finalidad general del juego consiste en destruir los veinte cilindros. Cada cilindro está conectado con su vecino mediante un PORTAL DE ESCAPE que se presenta en forma de caja rectangular. Usualmente el portal está cerrado. Al entrar en cada cilindro se pone en marcha automáticamente el CRONOMETRO DE DOBLE SEGURIDAD DE DESTRUCCION AUTOMATICA. Cuando este CRONOMETRO se para por haber contado su período determinado (¡suponiendo que usted sobreviva tanto tiempo!) los circuitos del cilindro se destruyen a sí mismos automáticamente. Ahora se abre el portal de escape al siguiente cilindro durante un corto tiempo para permitir que el personal de los enemigos de alta graduación escapen. Si, y únicamente si, usted ha destruido blancos suficientes para alcanzar la ZONA AZUL DE BLANCOS, tendrá un tiempo limitado para alcanzar este portal de escape. El acercamiento a él ha de hacerse desde fuera del cilindro. El tiempo que tiene usted para hallar el portal y entrar por él depende de su posición en las ZONAS DE BLANCOS, cuando los circuitos se destruyen automáticamente.

Los puntos que gana por destruir un solo blanco dependen de:

- nivel del cilindro
- zona de blancos alcanzada
- tipo de blanco

Además el cilindro destruye automáticamente todos los circuitos si se destruyen todos los blancos.

Cada vez consiga entrar en el portal usted ha de descodificar el cierre de color. Cada nivel está conectado al siguiente por un cierre de color codificado controlado por computador. Se presentan a usted cinco filas de células de memoria, y los cursoros x-y. El color del cierre actual se muestra mediante los colores situados en la parte superior e inferior de la pantalla. Usted tiene que apuntar con los cursoros x-y la célula de memoria del color que se requiera. Apretando el pulsador de disparo se hará un disparo a la célula que esté en la intersección de los cursoros x e y. Si el disparo da en el blanco, éste se vuelve negro. Usted tiene que acertar en todas las células del color correcto para que se abra el cierre. Usted cuenta con una cantidad predeterminada de munición, y tiene un cronómetro que le va reduciendo el tiempo y al que tiene que vencer. Si no desactiva el cierre los circuitos de cubierta se regeneran y la cubierta actual habrá de ser destruida otra vez. Los tres fallos dan por resultado la pérdida de una vida. Además, a la terminación de cada nivel su éxito se premia con un bono que se compone de:

- a) Tiempo restante - 60 puntos por unidad
- b) Munición restante - 20 puntos por unidad
- c) Bono por aciertos de puntería - Se calcula a partir de la posición de su cursor x cuando se consigue un acierto de puntería. Los puntos van desde 2 en el extremo izquierdo del riel a 210 en el extremo derecho del riel. Por lo tanto el bono que consigue usted queda determinado por el riesgo que usted acepta en llegar a la descodificación.

El mundo enemigo se divide en cuatro secciones: Alfa, Beta, Gamma y Delta. Cada una de éstas se subdivide en cinco cilindros diferentes que comprenden:

- a) VIV - Cilindro de viviendas
- b) AGR - Cilindro agrícola
- c) EN - Cilindro de Energía Solar
- d) IND - Cilindro industrial
- e) MIL - Cilindro militar de Defensa

Cada sección es más difícil que la anterior, y los pilotos que llegan a la sección Delta han de tener realmente lo que hace falta para sobrevivir...

¡y ganar! ¡¡Buena suerte y feliz destrucción!!!

ITALIANO

Immaginate un Mondo Meccanizzato. Una catena di cilindri enormi, ciascuno che ruota per produrre la forza centripeta necessaria che agisce come la forza di gravità contro l'interno. Visto da lontano, il mondo sembra un enorme bruco che si muove nello spazio. Visto da vicino, si delineano tutti i particolari della superficie interna di ogni cilindro. Le città, i campi, le fabbriche, le centrali elettriche e le basi militari di una raza aliena avanzata appaiono chiare. Il loro mondo è perfetto. Tutti gli svantaggi naturali, come le malattie o i climi avversi sono stati eliminati durante la fase di progettazione. Gli abitanti hanno inventato, ma amano la guerra. La conquista di mondi a loro inferiori è il loro credo. Ed adesso si dirigono verso la Terra. Diverse missioni inviate dalla Terra sono fallite. Voi, il giocatore, siete stato inviato nella navicella spaziale militare più avanzata per cercare di infiltrarvi e distruggere il nemico dall'interno. Ognuno dei 20

cilindri ha il suo scopo. Alcuni sono usati a scopi residenziali, altri a scopi militari. Inoltre, vi sono dei DROIDIANI che pattugliano i cilindri per difenderli. Alcuni DROIDIANI sono più pericolosi di altri. Ogni cilindro è in contatto con i cilindri vicini. Le azioni compiute durante lo stadio iniziale possono facilitarvi su altri livelli - o possono renderli più difficili!

ISTRUZIONI

Questo gioco non è adatto all'uso con la barra di comando su Autofire. Nel caso in cui venisse usata questa opzione, si potrà rovinare la parte grafica.

Usare la barra di comando sia nel portello uno che in quello due.

Pausa - Tasto CBM

Ricominciare - Fuoco

- Tasto CBM

Scegliere uno o due giocatori - Sinistra o destra

Motori ACCESI/SPENTI - Alto o Basso

Tutti i movimenti sono controllati tramite la barra di comando come segue:

Fuoco - sparare una cartuccia ad energia elevata

Alto - spostare la navicella verso l'alto

Basso - spostare la navicella verso il basso

Destra - aumentare la velocità della navicella

Sinistra - diminuire la velocità della navicella

- marcia indietro

SCHEMA DEL VIDEATA



DISTRUZIONE AUTOMATICA
TEMPO UTILE FINITO

Quando si arriva sia alla parte superiore o a quella inferiore del ponte, il movimento continuo fa sì che la navicella passi sull'altra superficie. Mentre si trova all'esterno di un cilindro, la navicella genera uno scudo di protezione, che è necessario per sostenerla. Se sbatte contro gli oggetti che si trovano sopra o sotto il cilindro, la navicella viene distrutta. Se sbatte contro i DROIDIANI perderete tutte le riserve d'energia. Gli alieni vi attaccano continuamente finché il cilindro non si distruggono automaticamente. Lo scopo del gioco è di distruggere i venti cilindri. Ogni cilindro è collegato al suo vicino tramite un PORTELLO DI USCITA che appare come una casella rettangolare. Questo normalmente è chiuso. Entrando in ogni cilindro, scatta un conteggio di TEMPO UTILE PER LA DISTRUZIONE AUTOMATICA. Quando questo tempo utile scade (sempre che ce l'abbiate fatta a sopravvivere così a lungo) i circuiti del cilindro si distruggono automaticamente. Il portello di uscita per il cilindro successivo si apre per un breve periodo di tempo per far sì che gli alieni di grado superiore possano fuggire. Solo e soltanto se avrete distrutto bersagli sufficienti a poter raggiungere la ZONA DEL BERSAGLIO BLU avrete un po' di tempo per scappare attraverso il portello. A questo bisognerà avvicinarsi dall'esterno del cilindro. Il tempo a vostra disposizione per trovare il portello ed entrarci dipende dalla posizione in cui vi trovate sulle ZONE DI BERSAGLIO quando i circuiti si distruggono automaticamente.

Il punteggio che vi verrà assegnato per ogni bersaglio distrutto dipenderà:

- dal livello del cilindro
- dalla zona di bersaglio raggiunta
- dal tipo di bersaglio

Il cilindro inoltre si autodistrugge se vengono colpiti tutti bersagli.

Ogni volta che entrate in un portello dovrete aprire la serratura con codice colorato. Ogni livello è legato al successivo tramite una serratura con codice colorato controllata dal computer. Vi trovate davanti a cinque file di cellule di memoria, e cursori x-y. Il colore della serratura attuale appare nei colori che si trovano in alto ed in basso sullo schermo. Dovrete posizionare il cursore x-y sulla cellula della memoria del colore desiderato. Schiacciando fuoco sparrete sulla cellula dove si intersecano i cursori x e y. Se questa è stata colpita, diventerà nera. Dovrete colpire tutte le cellule del colore esatto per aprire la serratura. Avete un numero predeterminato di munizioni, ed il tempo contatto. Se non riuscite a sbloccare la serratura i circuiti

del ponte si rigenerano, e dovrete ridistruggerlo. Se non ci riuscite per tre volte perdete una vita. Dopo aver completato ogni livello con successo, riceverete un buono così composto:

a) Tempo rimasto - 60 punti per ogni unità

b) Munizioni avanzate - 20 punti per ogni unità

c) Buono - Questo viene calcolato dalla posizione del vostro cursore x quando colpite un bersaglio. I punti vanno da 2 alla sinistra del bimario a 210 alla destra del binario. Pertanto il punteggio che otterrete viene determinato da come siete bravi a riuscire ad arrivare alla decodifica.

Il mondo alieno è diviso in quattro parti - Alfa, Beta, Gamma, Delta. Ognuna è poi suddivisa in cinque cilindri diversi e cioè:

- a) HOU - Cilindro per abitazione
- b) AGR - Cilindro per agricoltura
- c) POW - Cilindro per energia solare
- d) IND - Cilindro per industria
- e) MIL - Cilindro per difesa militare

Ogni parte è più difficile della precedente, ed i piloti che raggiungono la parte Delta hanno tutte le qualità necessarie per sopravvivere e per vincere!! Buona fortuna e buone esplosioni!!!